



ALLEGATO 3A - Scheda progetto per l'impiego di operatori volontari in servizio civile in Italia

ENTE

- 1) *Denominazione e codice SU dell'ente titolare di iscrizione all'Albo SCU proponente il progetto (*)*

ASSOCIAZIONE NAZIONALE ARCI SERVIZIO CIVILE ASC APS – SU00020

Informazioni per i cittadini:

Le convocazioni e le informazioni sulle procedure selettive così come i contatti a cui rivolgersi sono pubblicati all'indirizzo: www.arciserviziocivile.it/napoli

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

- 2) *Titolo del progetto (*)*

Leonardo: il sapere contro la povertà educativa 2026

- 3) *Contesto specifico del progetto (*)*

- 3.1) *Breve descrizione del contesto specifico di attuazione del progetto (*)*

Il progetto “**Leonardo: il sapere contro la povertà educativa 2026**” si inserisce all'interno del programma “**Siamo tutti sullo stesso piano 2026**”, che ha come finalità generale quella di contrastare ogni forma di emarginazione sociale e culturale delle fasce sociali più deboli, attraverso un'offerta culturale accessibile per promuovere la socializzazione attraverso la cultura e prevenire la povertà educativa, in modo da costruire comunità più inclusive e partecipative attraverso la sperimentazione di modelli di welfare collaborativi. .

In particolare, il progetto intende raggiungere il risultato di potenziare le conoscenze trasversali della popolazione studentesca e di incrementare l'accesso ai consumi culturali dei giovani, per contrastare la povertà educativa. A questo fine forniamo la descrizione del contesto specifico del progetto riportando dati specifici sulla situazione dei giovani e dei minori in coerenza con la descrizione del contesto della cornice programmatica.

- **Contesto**

La città di Napoli rappresenta ancora una delle città più giovani d'Italia una delle città più giovani del Paese con un'età media di 43,4 anni (Dati Istat 2023), in essa circa un quarto della popolazione è composta da giovani di età compresa tra i 14 e 35 anni. La città nel 2023 ha il 29,2% di NEET dai 15 ai 29 anni, a fronte di un dato campano al 26,9% e di uno nazionale al 16,1% (dati Istat indicatori Bes dei territori 2024), mentre nella stessa fascia d'età il tasso di occupazione giovanile in città è al 22,2% e quello di mancata partecipazione al lavoro al 51,6%, dati che fanno il paio con quella sulla disoccupazione giovanile che è al 30,7% nella fascia d'età 15-34 (Dati Istat) e secondo la recente indagine sulla qualità della vita de Il Sole 24 ore pone Napoli all'ultimo posto in Italia per questo dato. Il tasso di dispersione scolastica è tra i più alti d'Italia, con il 23% (Rapporto Svimez 2023) di giovani che abbandonano gli studi dopo la licenza media. Ciò si allinea anche al dato che vede Napoli tra gli ultimi posti in Italia per presenza di giovani laureati con solo il 24% di giovani dai 25 ai 39 anni. La città continua ad avere pochi servizi per i giovani è al 65° posto tra le province italiane per la presenza di aree sportive, al 93° per quella di spettacoli e al 98° per quella di concerti. L'offerta culturale vede Napoli nel 2024 è al 80° posto tra le province italiane, l'indice di lettura in città è tra i più bassi d'Italia con 5 copie diffuse ogni 100 abitanti (fonte Ads), mentre sono presenti 8,3 librerie ogni 100.000 abitanti (Dati Infocamere).

Andando ad osservare l'area in cui si intende svolgere il progetto, ovvero quella della IX e X Municipalità della città di Napoli, con i quartieri di Soccavo, Pianura, Bagnoli e Fuorigrotta, la popolazione residente in queste zone è di circa 215.000 abitanti di cui circa il 15% composto da minori fino a 14 anni e dai loro giovani genitori (dati Istat).

La IX Municipalità è un'area della città con forti criticità sociali, con una buona presenza di popolazione giovane, ma in cui i tassi di scolarizzazione e occupazione giovanile sono estremamente preoccupanti, con una disoccupazione giovanile che viaggia intorno al 90% tra i 15 e 19 anni, oltre il 60% tra i 20 e i 24 anni e oltre il 50% nella fascia 25-29 anni. A Soccavo quasi una persona su due è disoccupata e solo un quinto della popolazione ha un lavoro regolare. Inoltre, all'interno del quartiere, si trovano aree di degrado - quale quella del Rione Traiano tristemente famosa per aver preso il posto di Scampia come principale piazza di spaccio napoletana - fasce di popolazione poco scolarizzate, con una dispersione scolastica che nell'ultimo anno scolastico 2023-24 vede 36 segnalazioni (fonte Area Educazione Comune di Napoli) e un aumento di attività delinquenziali. La situazione è simile a Pianura in cui, nonostante il 22% della popolazione sia compresa tra 0 e 19 anni (fonte report Save the Children 2023), persiste un marcato disagio giovanile dovuta all'assenza di alcuni servizi e strutture essenziali, mancano un istituto scolastico secondario di secondo grado, cinema, teatri e altri spazi per i giovani. Non meraviglia, quindi, che la dispersione scolastica sia un fenomeno marcato con 75 segnalazioni annuali nell'anno 23-24 (fonte Area Educazione Comune di Napoli).

La X Municipalità mantiene caratteristiche sociali meno critiche, ma sconta ancora i progetti irrealizzati di riqualificazione urbana dell'area ex Italsider e, dai dati del Comune, ha livelli di disoccupazione giovanile vicini al 60%, con una dispersione scolastica pari al 5% dell'intera città (fonte Area Educazione Comune di Napoli). Si tratta di un'area in cui stanno crescendo fenomeni di piccola criminalità che oggi li rendono poco sicuri. Bagnoli ha vissuto un progressivo calo demografico dalla chiusura dell'Italsider che ha, inoltre, lasciato gran parte del quartiere con aree dismesse ed edifici abbandonati. A fronte di ciò esiste una popolazione giovanile attiva, su impulso di realtà come città della Scienza e di rete educative locali, ma si avverte ancora una mancanza di spazi aggregativi e di opportunità formative ed educative stabili che possano dare, ai giovani, strumenti per un rilancio dell'area anche in una chiave occupazionale. Per il quartiere di Fuorigrotta si registrano, invece, preoccupanti fenomeni di dispersione e di devianza giovanile. Pur essendo il quartiere anche sede di grandi eventi, ospitati da una struttura enorme come la Mostra d'Oltremare (su tutti il Comicon uno dei principali eventi italiani per i giovani), la realtà racconta di una mancanza di una programmazione stabile di riqualificazione dell'area, che presenta problemi crescenti di sicurezza e microcriminalità giovanile.

In virtù di queste difficoltà, il progetto tende a indirizzarsi a minori e giovani in quanto le croniche difficoltà registrate dal sistema educativo e formativo fanno il paio con una ridotta offerta di strutture e momenti di fruizione culturale. L'intervento mira, pertanto, a riconnettere attorno a Città della Scienza, una rete di attori plurali sul territorio (scuole, associazioni, enti del terzo settore) al fine di contrastare la povertà educativa e la deprivazione culturale, promuovendo l'accesso proprio al mondo scientifico con percorsi educativi e formativi. Lo strumento attraverso il quale si intende operare è quello dell'animazione culturale rivolta ai minori in età scolare e ai giovani, ossia la capacità di coinvolgerli in percorsi di apprendimento non formale, utili all'acquisizione non solo di competenze e conoscenze, ma anche alla comprensione della rilevanza della esperienza culturale per la propria formazione. Si tratta di un obiettivo importante poiché contribuisce a contrastare fenomeni gravi come la dispersione e l'abbandono scolastico, puntando su attività culturali per una platea ampia di giovani e mirando alla costruzione di comunità più inclusive e sicure, quindi anche durature e sostenibili.

● **Bisogni/aspetti da innovare**

L'intervento proposto parte dal presupposto che la povertà educativa impoverisce l'equilibrio emotivo e le capabilities di base degli individui riguardanti la cooperazione, l'empatia e l'identità, non limitandosi alla mancanza di accesso all'istruzione formale, ma includendo anche la privazione di esperienze culturali, ludiche, e sociali che contribuiscono alla crescita e allo sviluppo armonico dei giovani.

Un progetto di SCU, come quello che si intende attuare, vuole, pertanto, costituire un sostegno all'apprendimento per i giovani e per i minori, sia promuovendo occasioni di partecipazione all'offerta culturale, sia rafforzando l'attenzione delle famiglie del territorio verso la necessità dello sviluppo di percorsi volti all'acquisizione di competenze e conoscenze scientifiche.

Il progetto intende, quindi, intervenire sul contesto descritto in precedenza favorendo:

- l'incremento di conoscenze e di competenze trasversali della popolazione giovanile in età scolare che insiste sul territorio locale;
- l'aumento dell'accesso ai consumi culturali da parte dei giovani.

Infine, l'intervento proposto può contribuire a colmare alcune lacune di rete relative all'offerta culturale presente nell'area. Il territorio presenta grandi potenzialità, l'Area Flegrea dispone di un patrimonio naturalistico, culturale, storico e archeologico, di primaria importanza: la grotta di Seiano, porta di ingresso per il parco archeologico del

Pausilypon, la riserva naturale del cratere degli Astroni, l'area marina protetta della Gaiola, lo Zoo di Napoli e la Mostra d'Oltremare. Si tratta di preesistenze che, messe in rete e adeguatamente promosse, possono contribuire a migliorare la qualità della vita. A ciò si aggiunge Città della Scienza, un complesso scientifico museale d'eccellenza realizzato a partire dall'inizio degli anni '90 tra Coroglio e Bagnoli, nell'area un tempo occupata dalle acciaierie dell'Italsider, il quale, dopo il rogo del 2013, ha ormai ripreso piena forma con il suo Science Centre.

- Indicatori (situazione ex ante)

BISOGNI	INDICATORI MISURABILI	EX ANTE
Bisogno 1 Potenziare le conoscenze e le competenze trasversali della popolazione in età scolare	- Numero di studenti partecipanti alle attività di animazione e ludiche	5.000
	- Numero di studenti partecipanti ai laboratori	5.000
	Numero di laboratori realizzati	200
	- Numero di studenti partecipanti all'iniziativa 3 giorni per la scuola	10.000
	- Numero di Istituti Scolastici partecipanti alle attività di 3 giorni per la scuola	50
	- Numero di docenti coinvolti nelle attività	550
Bisogno 2 Incrementare l'accesso ai consumi culturali da parte dei giovani	- Numero di giovani partecipanti ai laboratori scientifici durante Futuro Remoto	2.750
	- Numero di visitatori di Futuro Remoto	18.000
	- Numero di giovani partecipanti ai percorsi di valorizzazione territoriali	5.000
	- Numero di percorsi di valorizzazione realizzati	200

3.2) Destinatari del progetto (*)

Destinatari diretti

Sono:

- 21.000 minori in età scolare primaria e secondaria di I grado destinatari delle attività di animazione, ludiche, didattiche, laboratoriali;
- 8.150 giovani fino a 24 anni partecipanti alle attività scientifiche di Futuro Remoto e ai percorsi di valorizzazione territoriale.

Nei confronti di tali destinatari, il progetto intende supportare le esigenze di sviluppo di competenze culturali oltre che di metodologie relative alla fruizione di contenuti culturali di varia natura e tipologia.

Destinatari indiretti

Sono tutti gli attori del sistema sociale e territoriale di riferimento che possono ricevere beneficio dall'effettivo incremento delle conoscenze e competenze culturali dei destinatari diretti:

- 18.900 visitatori di Futuro Remoto
- 55 Istituti scolastici del territorio (e della Campania), le cui attività formative saranno supportate e rafforzate dalle attività di animazione, divulgazione ed educazione realizzate nell'ambito del progetto;
- 575 Insegnanti, il cui lavoro quotidiano sarà ulteriormente valorizzato dalle esperienze di partecipazione degli allievi alle attività previste dal progetto;
- Le famiglie dei giovani, interessate a un potenziale incremento delle prestazioni scolastiche dei propri figli;
- Associazioni, enti di terzo settore, enti locali e imprese che saranno contattate in occasione degli eventi pubblici per supportare il coinvolgimento dei giovani.

4) Obiettivo del progetto (*)

Descrizione dell'obiettivo con chiara indicazione del contributo che fornisce alla piena realizzazione del programma ()*

- **Obiettivo**

Il presente progetto si prefigge l'obiettivo di **contrastare la povertà educativa attraverso un incremento del 5% della fruizione culturale dei minori in età scolare e dei giovani fino a 24 anni, facendo leva sull'animazione culturale dal taglio scientifico per migliorare le conoscenze trasversali della popolazione giovanile, contribuendo così alla costruzione di una comunità più inclusiva e partecipativa.**

Contribuisce alla piena realizzazione del Programma "Siamo tutti sullo stesso piano 2026", che opera nell'ambito di azione c), ossia "Sostegno, inclusione e partecipazione delle persone fragili nella vita sociale e culturale del Paese" per contribuire alla realizzazione dell'obiettivo 11 della Agenda ONU 2030: "Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili" e in particolare contrastare ogni forma di povertà educativa delle fasce deboli della popolazione attraverso la proposta di attività di animazione culturale accessibili e inclusivi, nonché capaci di aggregare, educare e formare, attuando modelli di welfare collaborativi tra i vari attori sociali presenti sul territorio.

- **Indicatori (situazione a fine progetto)**

L'andamento del progetto sarà monitorato con azioni di analisi da realizzare per entrambe le aree di bisogno in cui si intende intervenire, attraverso questionari e interviste. Ciò sia una valutazione dell'efficacia delle attività che una disseminazione dei risultati raggiunti.

Bisogni da innovare	Indicatori	Indicatori Ex Ante	Indicatori Ex Post
Bisogno 1 Potenziare le conoscenze e le competenze trasversali della popolazione in età scolare	- Numero di studenti partecipanti alle attività di animazione e ludiche	5.000	5.250
	- Numero di studenti partecipanti ai laboratori	5.000	5.250
	Numero di laboratori realizzati	200	210
	- Numero di studenti partecipanti all'iniziativa 3 giorni per la scuola	10.000	10.500
	- Numero di Istituti Scolastici partecipanti alle attività di 3 giorni per la scuola	50	55
	- Numero di docenti coinvolti nelle attività	550	575
Bisogno 2 Incrementare l'accesso ai consumi culturali da parte dei giovani	- Numero di giovani partecipanti ai laboratori scientifici durante Futuro Remoto	2.750	2.900
	- Numero di visitatori di Futuro Remoto	18.000	18.900
	- Numero di giovani partecipanti ai percorsi di valorizzazione territoriali	5.000	5.250
	- Numero di percorsi di valorizzazione realizzati	200	210

5) *Attività con relativa tempistica, ruolo degli operatori volontari e altre risorse impiegate nel progetto*
(*)

5.1) *Complesso delle attività previste per il raggiungimento dell'obiettivo* (*)

L'obiettivo del progetto "**Leonardo: il sapere contro la povertà educativa 2026**" sarà raggiunto attraverso l'impegno di Fondazione IdIS Città della Scienza che implementa le azioni e le attività di seguito descritte.

Il progetto si sviluppa secondo un piano di attività definito nel dettaglio e che qui sintetizziamo. L'intervento proposto si struttura in una serie di azioni atte a sostenere e implementare, a livello dell'area territoriale individuata, il suddetto obiettivo del contrasto alla povertà educativa, stimolando e orientando i giovani destinatari verso l'interesse per attività culturali, attraverso la conoscenza e il coinvolgimento in attività di animazione, ludiche, didattiche, scientifiche e laboratoriali. Durante il primo periodo di progetto, per tutte le attività previste, lo staff di Città della Scienza, produrrà un'analisi conoscitiva del territorio per identificarne le principali caratteristiche sul terreno della povertà educativa, ma anche delle risorse disponibili per il suo contrasto. Tale studio sarà poi utilizzato a supporto dell'elaborazione di un piano strategico di azioni e di interventi, allo sviluppo e alla diffusione di risorse ed eventi per i minori destinatari del progetto.

Le attività previste si svolgeranno nello stesso modo in entrambe le sedi di progetto previste, che ricadono tutte e due nel complesso appartenente a Città della Scienza.

L'Azione 1.1 prevede la realizzazione di attività di animazione e ludiche per gli studenti a carattere scientifico.

Tali attività si svolgono tutto l'anno nello Science Centre, uno spazio di Città della Scienza e consistono prevalentemente nella progettazione e realizzazione di dimostrazioni pratiche per illustrare agli studenti alcuni fenomeni a carattere scientifico, artistico e di altra natura. Il format si basa sull'esperienza consolidata da Città della Scienza nel corso degli anni, ma anche di molti musei scientifici a livello globale.

Ogni modulo vede impegnati almeno 2 volontari, con gruppi della dimensione-tipo di una classe (20-25 persone), per una durata media di 60-75 minuti, oltre al tempo di preparazione e follow-up.

Attività 1.1.1 - Preparazione

Nel primo mese il Responsabile Science Centre coordinerà la preparazione delle attività con l'allestimento degli spazi preparatori, definizione del "setting", scelta dei materiali e degli strumenti. Si procederà a contattare direttamente le scuole con l'invio di materiali informativi e calendarizzando tutte le attività.

Attività 1.1.2 - Svolgimento e promozione delle attività

Dal secondo fino all'ultimo mese si svolgeranno le attività coordinate dai vari referenti di Città della Scienza. Lo scopo dell'attività è favorire il miglioramento delle competenze ed il rendimento scolastico attraverso attività di apprendimento, divertimento, incontro e dialogo costruttivo con la scienza e la tecnologia. Saranno curate altresì in loco le attività di promozione, comunicazione ed eventuali relazioni con interlocutori esterni. Le attività di promozione prevederanno in particolare pubblicazioni sul web e sui social, con campagne di storytelling e produzione di contenuti fotografici e audiovisivi.

Attività 1.1.3 - Monitoraggio e disseminazione risultati

Dal sesto mese sarà attuato un monitoraggio degli esiti dell'attività con l'ausilio di questionari e sistemi di rilevazione. A ciò sarà complementare un'attività di diffusione pubblica dei risultati attraverso diversi canali. Saranno preparati e diffusi comunicati stampa e materiali di comunicazione ad hoc. Il tutto sarà accompagnato da una comunicazione sul web e sui social.

L'Azione 1.2 prevede la realizzazione di attività didattiche e laboratoriali per studenti con un taglio formativo.

Tali attività, realizzate sempre presso lo Science Centre, consistono prevalentemente nella in momenti formativi anch'essi destinati alla platea studentesca.

Ogni attività didattica vede impegnati almeno 2 volontari, con gruppi della dimensione-tipo di una classe (20-25 persone), per una durata media di 60-75 minuti, oltre al tempo di preparazione e follow-up.

L'attività sarà svolta in collaborazione con il Laboratorio per lo Studio dei Sistemi Naturali e Artificiali (NAC) del Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Napoli Federico II che fornirà una consulenza nella fase di preparazione e in quella di svolgimento.

Attività 1.2.1 - Preparazione

Nei primi due mesi si organizzeranno e pianificheranno le modalità di svolgimento dell'attività didattica. Si definiranno degli obiettivi formativi e delle competenze attese per le fasce scolastiche coinvolte, si strutturerà

l'approccio metodologico (laboratoriale, esperienziale, scientifico-divulgativo, interattivo), per poi costruire le unità didattiche e degli eventuali moduli tematici. Infine, ci sarà una mappatura delle attività in funzione dell'età dei destinatari (es. diversificazione tra primaria e secondaria), si cureranno tutti gli aspetti preparatori (supporti editoriali, fisici, preparazione delle aule) e si procederà a contattare direttamente le scuole con l'invio di materiali informativi per poter elaborare un calendario.

Attività 1.2.2 - Svolgimento e promozione delle attività

Dal secondo mese e fino alla fine del progetto si realizzeranno le attività laboratoriali rivolte agli studenti target del progetto.

Tra i laboratori che si realizzeranno citiamo:

- a) Lab Coding e Robotica - L'obiettivo dell'attività è quello di introdurre gli studenti al concetto di algoritmo attraverso l'utilizzo di un programma che deve consentire ad un robot di svolgere azioni determinate. Gli studenti possono così sperimentare il funzionamento di un robot.
- b) Lab Biologia sull'evoluzione dell'uomo - L'attività si divide in tre parti: nella prima gli studenti confronteranno calchi di crani di scimmie antropomorfe, australopiteci e diverse specie di Homo per delineare le differenze principali e identificare i caratteri primitivi da quelli più evoluti. Successivamente, dopo aver familiarizzato con i record fossili, dovranno localizzare gli stessi su una cartina del mondo e valutare l'origine e le eventuali migrazioni che la specie ha intrapreso. L'ultima parte dell'attività si avvale di dispositivi digitali per permettere agli studenti di fissare le nozioni apprese: con i tablet i ragazzi potranno scattarsi foto e trasformare il loro volto in un uomo (o donna) di Neanderthal o di un altro ominide, grazie ad una applicazione gratuita.
- c) Lab di Alimentazione e salute - Attraverso una discussione sul Modello Alimentare Mediterraneo gli studenti apprendono le principali regole per una alimentazione sana e corretta non solo dal punto di vista qualitativo, ma anche quantitativo programmando il regime alimentare di una "propria giornata tipo" e valutandone la validità. In seguito, gli alunni, divisi in gruppo, vanno alla ricerca dei principali nutrienti presenti in modo prevalente in vari alimenti e sperimentano, attraverso reazioni chimiche, come alcuni principi nutritivi siano presenti in quantità diverse nel cibo. Il percorso si conclude con una breve riflessione sui rischi legati ad una cattiva alimentazione quali: obesità, diabete, malattie cardiovascolari.
- d) Lab Stampante 3d - Obiettivo dell'attività è far conoscere ai bambini l'uso delle stampanti 3D per prepararli all'ennesima rivoluzione tecnologica che cambierà le nostre abitudini. Con l'aiuto di esperti maker, i bambini scoprono come da un disegno realizzato con un tablet e da loro creato, attraverso l'uso di un'applicazione molto intuitiva, sia possibile arrivare alla realizzazione vera e propria di un oggetto tridimensionale, stampato e prodotto in 3D davanti ai loro occhi

Saranno curate altresì le attività di promozione, comunicazione ed eventuali relazioni con interlocutori esterni. Le attività di promozione prevedranno in particolare pubblicazioni sul web e sui social, con campagne di storytelling e produzione di contenuti fotografici e audiovisivi.

Attività 1.2.3 - Monitoraggio e disseminazione risultati

Dal sesto mese sarà attuato un monitoraggio degli esiti dell'attività con l'ausilio di questionari e sistemi di rilevazione. A ciò sarà complementare un'attività di diffusione pubblica dei risultati attraverso diversi canali. Saranno preparati e diffusi comunicati stampa e materiali di comunicazione ad hoc. Il tutto sarà accompagnato da una comunicazione sul web e sui social.

L'Azione 1.3 prevede la realizzazione dell'iniziativa "3 Giorni per la scuola"

L'evento organizzato da Città della Scienza è una convention nazionale dedicata alle nuove tecnologie per l'educazione e la didattica, che vede come target prioritario quello studentesco. Si tratta di un'occasione unica per docenti, studenti, dirigenti scolastici, istituzioni, realtà associative e aziende del settore di confrontarsi, condividere esperienze, idee e progetti legati alla didattica, all'innovazione e alla sperimentazione. L'evento è promosso insieme ai Ministeri dell'Istruzione e dell'Università e della Ricerca, dall'Assessorato all'Istruzione, alla Politiche Giovanile e alle Politiche Sociali della Regione Campania, in collaborazione con la Direzione dell'Ufficio Scolastico Regionale per la Campania

Si svolge ogni anno ad ottobre nelle aree dello Spazio Congressi e dello Science Centre di Città della Scienza, l'organizzazione dura tutto l'anno.

Le attività saranno realizzate con la collaborazione del partner Arte Solidale che fornirà supporto tecnico per la documentazione audiovisiva e fotografica.

Attività 1.3.1 – Ideazione e pianificazione

Nei primi 6 mesi si lavorerà sulla costruzione dell'evento cominciando a pianificare le attività attraverso le riunioni con tutti i soggetti coinvolti, la scelta dei temi da affrontare e degli obiettivi da raggiungere, la redazione di un programma ipotetico e la definizione dei format espositi. A queste attività seguiranno, di pari passo, i contatti con le scuole da coinvolgere, con la diffusione della call riservata a loro per i "Picnic della scienza" (ovvero la

presentazione di loro lavori durante l'evento finale), e anche la sollecitazione di enti di varia natura, a partire dal terzo settore fino a imprese impegnate in ambito scientifico. Saranno poi realizzate attività di promozione sul web e sui social per cominciare a lanciare l'evento.

Attività 1.3.2 – Preparazione e promozione dell'evento

Dal settimo al nono mese il Responsabile Science Centre coordinerà la preparazione delle attività con l'allestimento degli spazi, la definizione del "setting", la scelta e il recupero dei materiali e degli strumenti da adoperare (tra cui quelli di monitoraggio come questionari e schede), e ancora tutte le prove tecniche che saranno necessarie. Si procederà, inoltre, ad organizzare l'accoglienza per le scuole partecipanti, predisponendo gli accrediti e verificando tutti gli aspetti logistici.

Una volta chiuso il programma delle attività si elaboreranno tutti i materiali promozionali necessari (cartacei e digitali) che saranno inviati alle scuole partecipanti e agli altri coinvolti, mentre, contemporaneamente, si lancerà un'intensa attività di promozione pubblica con la redazione di comunicati stampa e le pubblicazioni sul web e sui social.

Attività 1.3.3 - Svolgimento "3 giorni per la scuola",

Nel decimo mese si svolgerà l'evento "3 giorni per la scuola" con l'accoglienza dei partecipanti, la realizzazione degli incontri, dei laboratori e dei "Picnic della scienza". I tre giorni saranno raccontati pubblicamente con un lavoro intenso di comunicazione sia attraverso la redazione di comunicati stampa che pubblicazioni sul web e sui social, con campagne di storytelling e produzione di contenuti fotografici e audiovisivi.

Attività 1.3.4 – Monitoraggio e disseminazione risultati

Negli ultimi due mesi, ci sarà un follow-up con le scuole e con gli altri partecipanti attraverso questionari e sistemi di rilevazione che permetteranno di attuare un monitoraggio sull'evento.

A ciò sarà complementare un'attività di diffusione pubblica dei risultati attraverso diversi canali. Saranno preparati e diffusi comunicati stampa e materiali di comunicazione ad hoc. Il tutto sarà accompagnato anche da una comunicazione sul web e sui social.

L'Azione 2.1 prevede la realizzazione del Festival Futuro Remoto.

Futuro Remoto è la prima manifestazione europea di diffusione della cultura scientifica e tecnologica nata nel 1987. L'evento è una delle più importanti e consolidate manifestazioni europee di divulgazione della cultura scientifica e tecnologica, attrae ogni anno decine di migliaia di visitatori ed esperti, in primis da Napoli e dalla Campania.

L'iniziativa è realizzata da Città della Scienza con la Regione Campania, le 7 Università della Campania, l'Istituto Nazionale di Astrofisica (INAF), l'Ufficio Scolastico Regionale, e la partecipazione del Consiglio nazionale delle Ricerche (CNR) e dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare (INFN)

Le attività saranno realizzate con la collaborazione dei partner Arte Solidale, che fornirà supporto tecnico per la documentazione audiovisiva e fotografica, e R-Store supporterà con attrezzature informatiche l'attività dei laboratori scientifici e di creatività.

Attività 2.1.1 – Ideazione e pianificazione

Nei primi 6 mesi si lavorerà sulla costruzione dell'evento cominciando a pianificare le attività attraverso le riunioni con tutti i soggetti coinvolti, la stesura dei concept dei laboratori da realizzare, la redazione di un programma ipotetico e la definizione dei format espositivi. A queste attività seguiranno, di pari passo, i contatti con tutti gli enti interessati a partecipare. Saranno poi realizzate attività di promozione sul web e sui social per cominciare a lanciare l'evento.

Attività 2.1.2 – Preparazione e promozione dell'evento

Dal settimo al nono mese il Responsabile Science Centre coordinerà la preparazione delle attività con l'allestimento degli spazi, la definizione del "setting", la scelta e il recupero dei materiali, delle attrezzature e degli strumenti da adoperare (tra cui quelli di monitoraggio come questionari e schede), e ancora tutte le prove tecniche che saranno necessarie. Si procederà, inoltre, ad organizzare l'accoglienza verificando tutti gli aspetti logistici.

Una volta chiuso il programma delle attività si elaboreranno tutti i materiali promozionali necessari (cartacei e digitali) che saranno diffusi capillarmente, mentre, contemporaneamente, si lancerà un'intensa attività di promozione pubblica con la redazione di comunicati stampa e le pubblicazioni sul web e sui social.

Attività 2.1.3 - Svolgimento "Futuro Remoto",

Nel decimo mese si svolgerà "Futuro Remoto" con l'accoglienza dei partecipanti, la realizzazione degli incontri, dei laboratori scientifici e creativi. L'evento sarà raccontato pubblicamente con un lavoro intenso di comunicazione sia attraverso la redazione di comunicati stampa che pubblicazioni sul web e sui social, con campagne di storytelling e produzione di contenuti fotografici e audiovisivi.

Attività 2.1.4 – Monitoraggio e disseminazione risultati

Negli ultimi due mesi, ci sarà un follow-up con la raccolta di questionari e sistemi di rilevazione che permetteranno di attuare un monitoraggio sull'evento.

A ciò sarà complementare un'attività di diffusione pubblica dei risultati attraverso diversi canali. Saranno preparati e diffusi comunicati stampa e materiali di comunicazione ad hoc. Il tutto sarà accompagnato anche da una comunicazione sul web e sui social.

L'Azione 2.2 prevede la realizzazione di percorsi di valorizzazione del territorio riservati ai giovani. L'attività consiste nell'offrire ai giovani una modalità di visita originale di alcuni contenuti di Città della Scienza (Museo Corporea, con le sue 10 isole tematiche e dei suoi oltre 100 exhibit; Planetario; Mostra Mare). Si utilizzeranno le mostre di Città della Scienza per illustrare riferimenti e rimandi culturali alle preesistenze culturali del territorio e della città: ad es. si partirà dalla Mostra Mare per raccontare i beni archeologici di Baia e le aree marine protette di Baia e Gaiola.

Ogni visita guidata vede impegnati almeno 2 volontari, con gruppi della dimensione-tipo di una classe (20-25 persone), per una durata di 60-75 minuti, oltre al tempo di preparazione e follow-up.

Attività 2.2.1 - Preparazione

Nel primo mese di progetto il personale dello Science Centre definirà tutti gli aspetti preparatori (supporti editoriali, fisici, preparazione delle aule), quali o temi approfondire, nell'ottica di ampliare le conoscenze dei partecipanti e riuscire così a incrementare il livello di consapevolezza sull'importanza della conoscenza del territorio che li circonda. Si procederà, inoltre, a contattare associazioni, enti del terzo settore e scuole del territorio, con l'invio di materiali informativi, per stimolare la partecipazione giovanile

Attività 2.2.2 - Svolgimento e promozione attività

Dal secondo mese si realizzeranno le visite guidate approfondite nel complesso di Città della Scienza.

Saranno curate altresì le attività di promozione e comunicazione che prevedranno in particolare pubblicazioni sul web e sui social, con campagne di storytelling e produzione di contenuti fotografici e audiovisivi.

Attività 2.2.3 - Monitoraggio e disseminazione risultati

Dal sesto mese sarà attuato un monitoraggio degli esiti dell'attività con l'ausilio di questionari e sistemi di rilevazione. A ciò sarà complementare un'attività di diffusione pubblica dei risultati attraverso diversi canali. Saranno preparati e diffusi comunicati stampa e materiali di comunicazione ad hoc. Il tutto sarà accompagnato da una comunicazione sul web e sui social.

5.2) Tempi di realizzazione delle attività del progetto descritte alla voce 5.1 (*)

Diagramma di Gantt:

Azioni e Attività	1° mese	2° mese	3° mese	4° mese	5° mese	6° mese	7° mese	8° mese	9° mese	10° mese	11° mese	12° mese
AREA DI BISOGNO 1												
Potenziare le conoscenze e le competenze trasversali della popolazione giovanile												
Azione 1.1 – Attività di animazione e ludiche												
Attività 1.1.1												
Attività 1.1.2												
Attività 1.1.3												
Azione 1.2 – Attività didattiche e laboratoriali												
Attività 1.2.1												
Attività 1.2.2												
Attività 1.2.3												
Azione 1.3 – Realizzazione iniziativa 3 Giorni per la scuola												
Attività 1.3.1												
Attività 1.3.2												
Attività 1.3.3												
Attività 1.3.4												
Azione 2.1 – Realizzazione del Festival Futuro Remoto												
Attività 2.1.1												
Attività 2.1.2												
Attività 2.1.3												
Attività 2.1.4												
Azione 2.2 – Realizzazione percorsi di valorizzazione del territorio												
Attività 2.2.1												

Attività 2.2.2												
Attività 2.2.3												
AZIONI PREVISTE DAL PROGRAMMA E DAL PROGETTO												
Incontro OLP/Op. Vol. del progetto nella sede att. progetto												
Incontro RPT/OLP/Op. vol. del progetto												
Confronto RPT/OLP/Op. vol. del programma												
Attività di presentazione sull'avvio del programma/progetti												
Attività di rendicontazione programma/progetti												
Formazione Specifica												
Formazione Generale												
Monitoraggio operatori volontari												
Monitoraggio OLP												
Tutoraggio												
Informazione e supporto GMO												

5.3) Ruolo ed attività previste per gli operatori volontari nell'ambito del progetto (*)

In relazione a quanto descritto rispetto alle azioni da svolgere per la realizzazione del progetto al box 5.1, gli operatori volontari di servizio civile universale saranno impegnati nelle attività con i seguenti ruoli.
A discrezione dell'ente, sarà possibile svolgere parte delle attività "da remoto"; tale modalità non supererà il 30% del monte ore annuo degli operatori volontari e agli operatori volontari verranno garantiti adeguati strumenti per l'attività da remoto.

Attività	Ruolo degli operatori volontari
Attività 1.1.1, 1.1.2 e 1.1.3 Attività di animazione e ludiche	- Supporto al personale di Città della Scienza nell'organizzazione delle attività e degli spazi, con assistenza logistica nell'allestimento degli spazi, nel recupero dei materiali e degli strumenti necessari, e nel contatto con gli istituti scolastici tramite contatti telefonici e invio mail. - Supporto al servizio di accoglienza dei visitatori all'ingresso di Città della Scienza e di controllo degli accessi, con collaborazione all'assistenza dei visitatori. - Supporto nella realizzazione delle attività di animazione e ludiche, con accoglienza dei gruppi, collaborazione alla conduzione, gestione degli accessi alle postazioni ludiche e raccolta delle impressioni e dei feedback. - Supporto alla promozione e alla comunicazione. Gli operatori contribuiranno alla diffusione e promozione della attività realizzate attraverso diverse modalità: gestione dei canali digitali (sito web, social media); predisposizione comunicati stampa; collaborazione all'attività di documentazione audiovisiva e fotografica; supporto nei contatti telefonici, nell'uso di liste broadcast e nelle altre interazioni dirette per incentivare la partecipazione; distribuzione di materiali informativi cartacei. - Collaborazione all'attività di monitoraggio e diffusione dei risultati, prima attraverso la somministrazione di questionari agli utenti e l'uso di altri sistemi di rilevazione del grado di soddisfazione, poi con un supporto alla disseminazione su web e canali social.
Attività 1.2.1, 1.2.2 e 1.2.3 Attività didattiche e laboratoriali	- Supporto al personale di Città della Scienza nell'organizzazione delle attività e degli spazi, con la collaborazione alla definizione dei contenuti e degli obiettivi, alla realizzazione di una mappatura delle attività, alla preparazione di tutti gli aspetti logistici (sistemazione aule, recupero supporti editoriali) e al contatto con gli istituti scolastici tramite contatti telefonici e invio mail. - Supporto nella realizzazione delle attività didattiche e laboratoriali con accoglienza dei gruppi, collaborazione alla conduzione, gestione degli accessi alle postazioni ludiche e raccolta delle impressioni e dei feedback. - Supporto al servizio di accoglienza dei visitatori all'ingresso di Città della Scienza e di controllo degli accessi, con collaborazione all'assistenza dei visitatori. - Supporto alla promozione e alla comunicazione. Gli operatori contribuiranno alla diffusione e promozione delle attività laboratoriali realizzate attraverso diverse modalità: gestione dei canali digitali (sito web, social media); predisposizione comunicati stampa; collaborazione all'attività di documentazione audiovisiva e fotografica; supporto nei contatti telefonici, nell'uso di liste broadcast e nelle altre interazioni dirette per incentivare la partecipazione; distribuzione di materiali informativi cartacei. - Collaborazione all'attività di monitoraggio e diffusione dei risultati, prima attraverso la somministrazione di questionari agli utenti e l'uso di altri sistemi di rilevazione del grado di soddisfazione, poi con un supporto alla disseminazione su web e canali social.

Attività 1.3.1, 1.3.2, 1.3.3 e 1.3.4 Realizzazione iniziativa 3 Giorni per la scuola	- Supporto al personale di Città della Scienza nell'organizzazione dell'iniziativa e degli spazi, tramite la verbalizzazione delle riunioni e la collaborazione alla definizione dei temi e degli obiettivi, alla preparazione di tutti gli aspetti logistici (sistemazione aule, recupero supporti editoriali) e al contatto con gli istituti scolastici tramite contatti telefonici e invio mail. - Supporto al servizio di accoglienza dei visitatori all'ingresso di Città della Scienza e di controllo degli accessi, con collaborazione all'assistenza dei visitatori, gestione degli accessi alle postazioni ludiche e raccolta di impressioni e feedback. - Supporto alla promozione e alla comunicazione. Gli operatori contribuiranno alla diffusione e promozione dell'evento attraverso diverse modalità: gestione dei canali digitali (sito web, social media); predisposizione comunicati stampa; collaborazione all'attività di documentazione audiovisiva e fotografica; supporto nei contatti telefonici, nell'uso di liste broadcast e nelle altre interazioni dirette per incentivare la partecipazione; distribuzione di materiali informativi cartacei. - Collaborazione all'attività di monitoraggio e diffusione dei risultati, prima attraverso la somministrazione di questionari agli utenti e l'uso di altri sistemi di rilevazione del grado di soddisfazione, poi con un supporto alla disseminazione su web e canali social.
Attività 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3 e 2.1.4 Realizzazione del Festival Futuro Remoto	- Supporto al personale di Città della Scienza nell'organizzazione del Festival Futuro Remoto e degli spazi, tramite la verbalizzazione delle riunioni e la collaborazione alla definizione dei contenuti, alla progettazione dei laboratori scientifici e creativi, alla preparazione di tutti gli aspetti logistici (sistemazione aule, recupero supporti editoriali) e al contatto con enti diversa natura per invitarli a partecipare tramite contatti telefonici e invio mail. - Supporto al servizio di accoglienza dei visitatori all'ingresso di Città della Scienza e di controllo degli accessi, con collaborazione all'assistenza dei visitatori e gestione degli accessi alle postazioni ludiche. - Supporto nella realizzazione dei laboratori con assistenza alla conduzione e raccolta delle impressioni e dei feedback. - Supporto alla promozione e alla comunicazione. Gli operatori contribuiranno alla diffusione e promozione del Festival attraverso diverse modalità: gestione dei canali digitali (sito web, social media); predisposizione comunicati stampa; collaborazione all'attività di documentazione audiovisiva e fotografica; supporto nei contatti telefonici, nell'uso di liste broadcast e nelle altre interazioni dirette per incentivare la partecipazione; distribuzione di materiali informativi cartacei. - Collaborazione all'attività di monitoraggio e diffusione dei risultati, prima attraverso la somministrazione di questionari agli utenti e l'uso di altri sistemi di rilevazione del grado di soddisfazione, poi con un supporto alla disseminazione su web e canali social.
Attività 2.2.1, 2.2.2 e 2.2.3 Realizzazione percorsi di valorizzazione del territorio	- Supporto al personale di Città della Scienza nell'organizzazione delle attività e degli spazi, con assistenza logistica nell'allestimento degli spazi, nel recupero dei materiali e degli strumenti necessari, e nel contatto con gli enti tramite contatti telefonici e invio mail. - Supporto nella realizzazione dei percorsi di valorizzazione territoriale - Supporto al servizio di accoglienza dei visitatori all'ingresso di Città della Scienza e di controllo degli accessi, con collaborazione all'assistenza dei visitatori e gestione degli accessi alle postazioni ludiche. - Supporto nella realizzazione dei percorsi con visite guidate e raccolta delle impressioni e dei feedback.

	- Supporto alla promozione e alla comunicazione. Gli operatori contribuiranno a promuovere i percorsi con molteplici attività quali: gestione dei canali digitali (sito web, social media); collaborazione all'attività di documentazione audiovisiva e fotografica; distribuzione di materiali informativi cartacei. - Collaborazione all'attività di monitoraggio e diffusione dei risultati, prima attraverso la somministrazione di questionari agli utenti e l'uso di altri sistemi di rilevazione del grado di soddisfazione, poi con un supporto alla disseminazione su web e canali social.
--	--

5.4) Risorse umane complessive necessarie per l'espletamento delle attività progettuali previste (*)

Si elencano di seguito le figure professionali previste per ogni sede di attuazione di Città della Scienza.		
N°	Professionalità	Ruolo nel progetto
1	Direttore Science Centre	Coordinamento del personale di Città della Scienza impegnato nello svolgimento di tutte le attività Attività 1.1.1, 1.1.2, 1.1.3 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3, 1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4, 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.2.1, 2.2.2 e 2.2.3
2	Segretari organizzativi	Supporto ai volontari e al personale interno Attività 1.1.1, 1.1.2, 1.2.1, 1.2.2, 1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.2.1 e 2.2.2
1	Responsabile Science Centre	Supervisione delle attività progettuali Attività 1.1.1, 1.1.2, 1.1.3 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3, 1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4, 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.2.1, 2.2.2 e 2.2.3
1	Responsabile Comunicazione	Gestione delle attività di promozione, comunicazione e diffusione sia sul web che cartacee Attività 1.1.2, 1.1.3, 1.2.2, 1.2.3, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.2.2 e 2.2.3
1	Responsabile incoming	Coordinamento delle attività di monitoraggio e rilevazione dati Attività 1.1.3, 1.2.3, 1.3.1, 1.3.4, 2.1.1, 2.1.4 e 2.2.3
1	Responsabile gestione aree espositive	Supervisione e progettazione attività di animazione, didattiche e laboratoriali, nonché dei percorsi formativi Attività 1.1.1, 1.1.2, 1.2.1, 1.2.2, 2.1.1, 2.1.2, 2.2.1 e 2.2.2
1	Responsabile attività didattiche	Coordinamento attività didattiche e laboratoriali Attività 1.2.1 e 1.2.2
6	Comunicatori scientifici	Supporto alla realizzazione delle attività di animazione e ludiche, didattiche e laboratoriali, e ai percorsi di valorizzazione territoriale Attività 1.1.1, 1.1.2, 1.2.1, 1.2.2, 2.1.1, 2.1.3 2.2.1 e 2.2.2
1	Grafico	Elaborazione materiali promozionali Attività 1.1.2, 1.2.2, 1.3.1, 1.3.2, 2.1.1, 2.1.2 e 2.2.2

5.5) Risorse tecniche e strumentali necessarie per l'attuazione del progetto (*)

Si elencano di seguito le strumentazioni in dotazione dell'ente Fondazione Idis-Città Della Scienza.
--

Risorse tecniche e strumentali	Attività
3 Stanze attrezzate (6 scrivanie con telefoni, 20 sedie, 6 pc desktop, collegamento internet, 2stampanti/fotocopiatrici/scanner, programmi informatici)	Tutte le attività progettuali che prevedono organizzazioni logistiche, lavoro di coordinamento, gestione delle attività ordinarie. In particolare, lo spazio e le attrezzature serviranno per: - Organizzazione delle attività, di promozione e comunicazione - Contatto con enti, scuole e gruppi di catechesi del territorio - Gestione comunicazione - Preparazione materiali promozionali - Organizzazione delle attività di animazione e ludiche, didattiche e laboratoriali, di valorizzazione territoriale Attività 1.1.1, 1.1.2, 1.1.3 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3, 1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4, 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.2.1, 2.2.2 e 2.2.3
4 Sale polifunzionali e modulari, che possono diventare spazi espositivi e formativi, attrezzati con impianto di videoproiezione, impianto audio, schermo, 5 tavoli e 90 sedie	Tutte le attività di animazione, didattiche, laboratoriali e ludiche che necessitano di spazi educativi e formativi Attività 1.1.2, 1.2.2, 1.3.3, 2.1.3 e 2.2.2
Science Centre, spazio museale scientifico e interattivo attrezzato per attività didattiche e laboratoriali con i minori	Tutte le attività di animazione, didattiche, laboratoriali e ludiche che necessitano di uno spazio attrezzato per il loro svolgimento con apparecchi scientifici e supporto audiovisivo specifico per proiettare filmati e altro materiale video Attività 1.1.2, 1.2.2, 1.3.3, 2.1.3 e 2.2.2
Spazio Eventi e Congressi con 4 sale più grandi (Sale Newton, Archimede, Averroè e Saffo) e 9 piccole per un totale di circa 2.000 posti e 13 sale	Per gli eventi previsti dal progetto “3 giorni per la scuola” e dal festival Futuro Remoto Attività 1.3.3 e 2.1.3
Materiale di consumo (fogli, penne, matite, colori, quaderni, risme di carta ecc.)	Tutte le attività progettuali che hanno bisogno di materiali di consumo. Attività 1.1.1, 1.1.2, 1.1.3 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3, 1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4, 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.2.1, 2.2.2 e 2.2.3
Materiale informativo e promozionale, gadget (stand, brochure, volantini, schede illustrative ecc)	Tutti i materiali serviranno per la promozione delle attività di animazione e ludiche, didattiche e laboratoriali, di valorizzazione territoriale, nonché per la diffusione degli eventi Attività 1.1.1, 1.1.2, 1.2.1, 1.2.2, 1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.2.1 e 2.2.2

6) *Eventuali particolari condizioni ed obblighi degli operatori volontari durante il periodo di servizio*

- Flessibilità oraria, soprattutto in concomitanza con le iniziative previste dal progetto; - Disponibilità ad effettuare servizio civile al di fuori della sede indicata per un massimo di 60 giorni nell’anno di servizio civile, come da DPGSCU_Decreto n.1641 “Disposizioni concernenti la disciplina dei rapporti tra enti e operatori volontari del servizio civile universale”; - Disponibilità alla fruizione di giorni di permesso in occasione di chiusura dell’ente (festività natalizie, estive, ponti, etc.) e relativo stop del progetto, al massimo per un terzo dei giorni di permesso; - Possibilità di svolgere la formazione nella giornata del sabato.

7) *Eventuali partner a sostegno del progetto*

Partner	Attività (rispetto alla voce 5.1)
Laboratorio per lo Studio dei Sistemi Naturali e Artificiali (NAC) del Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Napoli Federico II. C. F. 00876220633	Offrirà una consulenza formativa per la realizzazione delle attività didattiche e laboratoriali Attività 1.2.1 e 1.2.2
R-Store P. IVA 05984211218	Supporterà con attrezzature informatiche la attività dei laboratori scientifici e di creatività durante Futuro Remoto Attività 2.1.1
Associazione Arte Solidale C.F. 95146730635 - Napoli	Fornirà supporto tecnico per la documentazione audiovisiva e fotografica delle visite delle scuole Attività 1.3.1 e 2.1.1

FORMAZIONE DEGLI OPERATORI VOLONTARI

8) *Tecniche e metodologie di realizzazione della formazione (*)*

8.a) *Tecniche e metodologie di realizzazione della formazione generale*

Per conseguire gli obiettivi formativi previsti dalla normativa e dalle scelte di ASC Naz.le Aps verranno privilegiate le metodologie didattiche attive che favoriscano la partecipazione dei giovani, basate sul presupposto che l'apprendimento effettivo sia soprattutto apprendimento dall'esperienza, alimentato dall'interesse e dalla motivazione dei partecipanti. Le metodologie utilizzate saranno: - metodo induttivo: si basa su un procedimento logico che dall'osservazione di un certo numero finito di fatti, eventi o esperienze particolari risale a principi o leggi generali; - metodo espositivo partecipativo: si basa sulla trasmissione delle informazioni da parte del docente alla classe; durante la lezione i discenti possono porre domande e intervenire secondo modalità negoziate. La partecipazione si completa con attività comuni o esercizi applicativi. Questi metodi si realizzano attraverso attività procedurali che coinvolgono attivamente gli Op.Vol. nel processo di apprendimento. Le diverse tecniche che potranno essere utilizzate saranno caratterizzate da: - partecipazione "vissuta" degli Op.Vol.; - controllo costante e ricorsivo (feedback) sull'apprendimento e l'autovalutazione; - formazione in situazione; - formazione in gruppo. Le tecniche utilizzate per la realizzazione della formazione generale potranno prevedere: - lezione frontale: il formatore espone in maniera unidirezionale gli argomenti; in questo caso la trasmissione dei concetti è legata all'abilità comunicativa del formatore stesso; - discussione: consiste in un confronto di idee tra formatore e classe. Questo metodo trae le sue origini dalla maieutica di Socrate, che avvicina la realtà attraverso un processo dialettico, appunto il dialogo. Durante la discussione il ruolo del formatore diviene essenzialmente quello di facilitatore, aiutando il gruppo nelle fasi di apprendimento e confronto; - lavoro di gruppo: permette di suddividere i partecipanti in sottogruppi, di operare in autonomia su aspetti che prevedono la partecipazione attiva, permette lo scambio delle reciproche conoscenze ed esperienze, fa crescere l'autostima e la consapevolezza delle proprie capacità, favorendo così la collaborazione e il sostegno reciproco; - flipped classroom: ai partecipanti, divisi in sottogruppi viene assegnato un tema da preparare in modo autonomo e con il supporto delle tecnologie, in un arco di tempo definito. Tornati in plenaria ciascun gruppo
--

restituirà la sua parte di “lezione”. Questa modalità, producendo un ribaltamento dei ruoli, stimola il processo di apprendimento rendendo i giovani protagonisti;

- tecniche simulate quali il role playing (gioco dei ruoli) per l’interpretazione e l’analisi dei comportamenti e dei ruoli sociali nelle relazioni interpersonali;
- tecniche di analisi della situazione che si avvalgono di casi reali quali lo studio di caso e l’incident. Con lo studio di caso si sviluppano le capacità analitiche e le modalità di approccio a una situazione o a un problema, nell’incident si aggiungono le abilità decisionali e quelle predittive;
- tecniche di produzione cooperativa tra cui possiamo annoverare la tecnica del brainstorming per l’elaborazione di idee creative in gruppo e la tecnica del webbing (o mind mapping), strategia grafica che permette di visualizzare come parole o frasi si connettano a un argomento.
- formazione a distanza: gli argomenti sono fruiti in maniera sincrona o asincrona attraverso accesso personalizzato per ogni singolo partecipante a una piattaforma web. Sono registrati i progressi attraverso test e verifiche. Si potrà fare ricorso a tale modalità anche per le azioni di recupero della formazione generale in caso di assenze giustificate considerando causale ammissibile: i permessi straordinari, le assenze per malattia o l’astensione obbligatoria e ponendo, quale limite massimo, un numero di OV non superiore a 3 per sede, o per le azioni di recupero della formazione in favore di tutti i subentranti, che oggettivamente non abbiano potuto partecipare alla formazione generale.

La percentuale della formazione erogata on line in modalità sincrona e in modalità asincrona non supererà complessivamente il 50% del totale delle ore previste, tenendo presente che la modalità asincrona non supererà il 30% del totale delle ore previste.

L’aula, sia essa fisica o virtuale, non supererà i 30 partecipanti.

8.b) Tecniche e metodologie di realizzazione della formazione specifica

La formazione specifica per gli Op.Vol. impegnati nei progetti di Servizio Civile Universale sarà strutturata per garantire un apprendimento efficace di conoscenze teorico-pratiche relative al settore e all’area di intervento del progetto. Il percorso formativo adotterà metodologie di apprendimento attivo e partecipativo, favorendo il coinvolgimento diretto degli operatori volontari (Op.Vol.) attraverso:

- analisi di problemi reali e individuazione di soluzioni concrete;
- elaborazione di ipotesi progettuali e simulazione di contesti di azione specifici;
- attività pratiche sul campo, tra cui raccolta dati e osservazione;
- redazione di piani di azione applicabili alle attività del SC successive alla formazione.

La metodologia principale adottata sarà quella della formazione-intervento, mirata a rendere l’Op.Vol. protagonista attivo del proprio apprendimento attraverso esercizi pratici, simulazioni, prove, test, applicazioni sul campo, approfondimenti e strategie di problem-solving.

Il percorso formativo si baserà su:

- un trasferimento diretto di conoscenze e competenze, promuovendo la sensibilizzazione al lavoro individuale e di rete, con un focus sull’integrazione dei ruoli e sullo scambio di competenze;
 - l’integrazione di diverse metodologie di intervento, inserite nella macro-metodologia della formazione-intervento.
- Il personale incaricato della formazione possiede le competenze professionali e didattiche necessarie per garantire un’applicazione efficace delle tecniche e metodologie previste.

La formazione specifica sarà erogata prevalentemente in presenza. Tuttavia, in caso di misure restrittive, disposizioni particolari o difficoltà oggettive (ad esempio, assenze giustificate per permessi straordinari, malattia o astensione obbligatoria), verrà attivata la modalità online in sincrono attraverso la piattaforma Zoom o strumenti simili. Il numero massimo di Op.Vol. ammessi alla formazione online per ogni sede sarà di tre, salvo specifiche esigenze di recupero per subentranti che non abbiano potuto partecipare alla formazione iniziale.

Inoltre, il modulo di formazione e informazione sui rischi legati all’impiego degli Op.Vol. nei progetti di Servizio Civile Universale sarà erogato in modalità di formazione a distanza (FAD). L’ente garantirà le condizioni necessarie affinché tutti i partecipanti possano seguire la formazione anche da remoto, assicurando un’esperienza didattica efficace e inclusiva.

La modalità sincrona o asincrona verrà comunque erogata per non più, del 30% del totale delle ore previste. L’aula sia essa fisica o virtuale comunque non supererà i 30 partecipanti.

9) *Moduli della formazione specifica e loro contenuti con l'indicazione della durata di ciascun modulo (*)*

Modulo: A – attraverso piattaforma FAD e contestualizzazione nelle sedi di attuazione	
Contenuti: <i>Formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego degli operatori volontari in progetti di Servizio Civile Universale</i>	Ore 10 (complessive)
Modulo A - Sezione 1 Poiché le sedi di svolgimento dei progetti di SC sono, come da disciplina dell'accreditamento, conformi alle norme per la tutela dei luoghi di lavoro, si reputa adatto e necessario partire con un modulo omogeneo per tutti gli operatori volontari sulla tutela e sicurezza dei luoghi di lavoro. <u>Contenuti:</u> Comprendere: cosa si intende per sicurezza sul lavoro e come si può agire e lavorare in sicurezza - cos'è, - da cosa dipende, - come può essere garantita, - come si può lavorare in sicurezza Conoscere: caratteristiche dei vari rischi presenti sul luogo di lavoro e le relative misure di prevenzione e protezione - concetti di base (pericolo, rischio, sicurezza, possibili danni per le persone e misure di tutela valutazione dei rischi e gestione della sicurezza) - fattori di rischio - sostanze pericolose - dispositivi di protezione - segnaletica di sicurezza - riferimenti comportamentali - gestione delle emergenze Normative: quadro della normativa in materia di sicurezza - Codice penale - Codice civile - costituzione - statuto dei lavoratori - normativa costituzionale - D.L. n. 626/1994 - D.L. n. 81/2008 (ed. testo unico) e successive aggiunte e modifiche Il modulo, erogato attraverso una piattaforma FAD, sarà concluso da un test di verifica obbligatorio.	8 ore
Modulo A - Sezione 2 Nell'ambito delle attività svolte dagli operatori volontari di cui al precedente box 5.3, si approfondiranno le informazioni sui rischi specifici esistenti negli ambienti di frequentazione indicati attraverso il sistema Helios, per i settori e le aree di intervento indicate nello stesso. Contenuti: Verranno trattati i seguenti temi relativi ai rischi connessi all'impiego degli operatori volontari in SC nel settore E - Educazione e promozione culturale, paesaggistica, ambientale, del turismo sostenibile e sociale e dello sport, con particolare riguardo all'area di intervento indicata in helios. → Fattori di rischio connessi ad attività di aggregazione ed animazione sociale e culturale verso minori, giovani, adulti, anziani, italiani e stranieri, con e senza disabilità → Fattori di rischio connessi ad attività di educazione, informazione, formazione, tutoraggio, valorizzazione di centri storici e culture locali	2 ore

→ Fattori di rischio connessi ad attività sportive ludico-motorie pro inclusione, attività artistiche ed interculturali (teatro, musica, cinema, arti visive...) modalità di comportamento e prevenzione in tali situazioni → Focus sui contatti con le utenze e servizi alla persona → Modalità di comportamento e prevenzione in tali situazioni → Gestione delle situazioni di emergenza → Sostanze pericolose ed uso di precauzioni e dei dispositivi di protezione → Segnaletica di sicurezza e riferimenti comportamentali → Normativa di riferimento Inoltre, come indicato del Decreto 160/2013 (Linee Guida...), “in considerazione della necessità di potenziare e radicare nel sistema del servizio civile una solida cultura della salute e della sicurezza ... e soprattutto, al fine di educarli affinché detta cultura si radichi in loro e diventi stile di vita”, con riferimento ai luoghi di realizzazione e alle strumentazioni connesse alle attività di cui al box 5.3, si approfondiranno i contenuti relativi alle tipologie di rischio nei seguenti ambienti: <u>Per il servizio in sede</u> Verranno approfonditi i contenuti relativi alle tipologie di rischio possibili nei luoghi in cui gli operatori volontari si troveranno a utilizzare le normali dotazioni (vedi in particolare box 5.5) presenti nelle sedi di progetto (rispondenti al DL 81 e alla Circ. 23/09/2013), quali uffici, aule di formazione, strutture congressuali, operative, aperte e non al pubblico, per attività di front office, back office, segretariato sociale, operazioni con videoterminale, oltre agli spostamenti da e per detti luoghi. <u>Per il servizio fuori sede urbano (outdoor)</u> Verranno approfonditi i contenuti relativi alle tipologie di rischio possibili nei luoghi aperti urbani (piazze, giardini, aree attrezzate o preparate ad hoc) in cui gli operatori volontari si troveranno a operare in occasioni di campagne, promozione e sensibilizzazione su temi connessi al SCU e/o al progetto, utilizzando le dotazioni (vedi in particolare box 5.5) presenti e disponibili in queste situazioni (quali materiali promozionali, stand, sedie, tavoli e banchetti,...) materiali e dotazioni rispondenti a norme UE e al DL 81), per le attività indicate al box 5.3, oltre agli spostamenti da e per detti luoghi. <u>Per il servizio fuori sede extraurbano (ambiente naturale e misto)</u> Verranno approfonditi i contenuti relativi alle tipologie di rischio possibili nei luoghi aperti extraurbani (parchi, riserve naturali, aree da monitorare o valorizzare, mezzi quali Treno Verde, Carovana Antimafia, individuate ad hoc) in cui gli operatori volontari si troveranno a operare in occasioni di eventi, incontri, campagne, promozione e sensibilizzazione su temi connessi al SCU e/o al progetto, utilizzando le dotazioni (vedi in particolare box 5.5) presenti e disponibili in queste situazioni (quali abbigliamento ed attrezzature ad hoc, tutte rispondenti a norme UE e al DL 81), per le attività indicate al box 5.3, oltre agli spostamenti da e per detti luoghi. Il modulo, anticipato dal percorso FAD, prevede un incontro di verifica con l'OLP del progetto.	
Modulo B: Città della scienza, la povertà educativa e il progetto di SCU	
Contenuti	Ore
Questo modulo risulta fondamentale per far conoscere agli operatori volontari in SCU l'ente Fondazione Idis Città della Scienza, il progetto a cui partecipano e il programma di cui fa parte, con un approfondimento sul settore e la natura delle attività, sul ruolo degli operatori, sulla gestione e l'organizzazione del SCU e sui luoghi in cui si svolgeranno le attività. Il modulo prevederà anche un approfondimento sulla povertà educativa (con focus su Napoli e sulle aree interessate dal progetto) e sugli strumenti di contrasto al fine di costruire un "contesto" nel quale andranno a svolgersi le attività del progetto. Temi trattati: - Nascita e sviluppo di Città della Scienza - Gli eventi e le attività di Città della Scienza - Focus sul programma e sul progetto di SCU - Ruolo dei volontari in SCU.	12

- Gestione e organizzazione del progetto - Le sedi di progetto, lo Science Centre, il Planetario, il Centro Congressi, le mostre e le aree espositive - La Trasmissione "ereditaria" della povertà educativa in Italia, l'IPE e la situazione napoletana - Le Istituzioni Culturali e i progetti in campo per il contrasto alla povertà educativa a Napoli - Il ruolo della scuola	
Modulo C: Progettazione e realizzazione attività didattiche, laboratoriali e formative	
Contenuti	Ore
Il modulo ha l'obiettivo di favorire lo sviluppo di competenze utili a progettare e realizzare attività didattiche coerenti con le caratteristiche dei destinatari e funzionali al perseguimento degli obiettivi di progetto. Si analizzeranno le diverse fasi del processo, con particolare attenzione alla progettazione e alla predisposizione delle attività, dei materiali e di tutti gli elementi a supporto della realizzazione delle attività, e alle metodologie da attuare, I principali contenuti che saranno affrontati comprendono: - La formazione come processo - Conoscere le caratteristiche e i bisogni dei destinatari - Macro e micro progettazione di attività didattiche, laboratoriali e formative - Strumenti e le metodologie più adatte nella relazione con i giovani - Risorse materiali e altri elementi per la realizzazione delle attività	8
Modulo D: La comunicazione culturale e la relazione con i giovani	
Contenuti	Ore
L'obiettivo del modulo è fornire ai volontari in SCU strumenti per sviluppare le abilità di gestione della comunicazione e della relazione con i minori e i giovani (soprattutto in ambito museale) mediante la corretta applicazione di metodologie e tecniche, nonché l'adozione di stili comunicativi che facilitino la veicolazione dei contenuti collegati alle attività di Città della Scienza e la loro comprensione da parte degli utenti. Saranno analizzate le caratteristiche e gli ambiti di applicazione delle diverse metodologie tecniche didattiche per verificarne l'efficacia e le potenzialità in relazione alle tipologie di utenti e di contenuti da veicolare. I contenuti previsti sono: - Le principali metodologie della comunicazione quali role-play, laboratori, discussioni guidate ed esercitazioni pratiche adottate nelle attività di Città della Scienza - Gestire le interazioni con i partecipanti - Raccogliere ed elaborare i feedback dai destinatari - Valutare l'efficacia dell'attività di comunicazione - Ambiti di applicazione e replicabilità dei modelli	8
Modulo E: Le aree espositive di Città della Scienza	
Contenuti	Ore
L'obiettivo è teso a fornire ai volontari in SCU una panoramica sulle diverse aree espositive di Città della Scienza e sulle loro modalità di gestione, al fine di metterli in condizioni di collaborare al quotidiano utilizzo degli spazi museali e al presidio dei flussi e degli accessi da parte degli utenti. Saranno esplorate le diverse problematiche inerenti alla gestione delle aree espositive, con particolare riferimento alla gestione degli accessi e delle specificità che caratterizzano le diverse tipologie di utenti. I contenuti riguarderanno: - "Corporea", museo interattivo dedicato al corpo umano. - "Insetti & Co", mostra che esplora il mondo degli insetti e degli artropodi - Planetario e mostre temporanee di Città della Scienza - Struttura degli spazi e accessibilità fisica - Il processo di accoglienza e le diverse tipologie di utenti (famiglia, comitive, scuole).	10

- Accessibilità, inclusività e gestione degli utenti con esigenze speciali - Servizi e tecnologie di supporto	
Modulo F: Organizzazione eventi culturali	
Contenuti	Ore
Il modulo risponde all'obiettivo di far conoscere ai volontari in SCU i diversi processi e le attività che sottintendono alla realizzazione di un evento con riferimento a quelli realizzati da Città della Scienza. Dallo sviluppo del concept, alla sua programmazione, fino ad arrivare alla gestione delle attività operative. Si analizzeranno le diverse problematiche organizzative inerenti alla realizzazione degli eventi culturali, con particolare riferimento agli eventi specifici rivolti ai visitatori più giovani e con un approfondimento sugli eventi principali di Città della Scienza. I contenuti sono così articolati: - Ideazione e progettazione di un evento - Le diverse tipologie di evento - Organizzazione operativa e logistica (pianificazione temporale, gestione degli spazi, approvvigionamento materiali e coordinamento tecnico) - Coinvolgimento personale e risorse umane - Come comunicare (piano di comunicazione, ufficio stampa, web e social, materiali cartacei e altri strumenti digitali) - Gestione dell'evento, partecipazione del pubblico e accoglienza, monitoraggio in tempo reale - L'organizzazione delle attività e dei processi di supporto {mobilità, ristorazione e altro}	12
Modulo G: Promozione e comunicazione degli eventi di Città della Scienza	
Contenuti	Ore
Questo modulo è finalizzato fornire ai volontari in SCU nozioni e strumenti pratici per contribuire in maniera efficace alla comunicazione dello Science Centre di Città della Scienza a fargli acquisire competenze di comunicazione e di media planning utili a favorire una corretta promozione degli eventi in ambito culturale. Saranno analizzati gli strumenti e le tecniche utili per la produzione di materiale di informazione e promozione dei beni culturali e delle attività/eventi in ambito museale e il processo di creazione di un piano di comunicazione. I contenuti sono: - Strategie di promozione e comunicazione di Città della Scienza - L'elaborazione di un piano di comunicazione e la costruzione dei contenuti - Elementi base di una strategia di comunicazione - Definizione obiettivi, target e messaggi - Analisi SWOT e piano editoriale - Canali social, strumenti (copy, hashtag, tone of voice), definizione target e strategie - Comunicazione audiovisiva, produzione e montaggio brevi. video - La valutazione dell'efficacia della comunicazione.	12

10) Nominativi, dati anagrafici, titoli e/o esperienze specifiche del/i formatore/i in relazione ai contenuti dei singoli moduli (*)

Dati anagrafici del formatore specifico	Titoli e/o esperienze specifiche (descritti dettagliatamente)	Modulo formazione
Dott. Andrea Morinelli nato il 18/02/1969 a Torricella in Sabina (RI)	-Laurea in Geologia -Abilitazione alla professione di Geologo; -Qualifica di Disaster Manager Certificato Cepas -Consulente per sicurezza, piani di protezione civile, ubicazione aree di emergenza, Legge 626/96 e DL 81/08, NTC 2008 e Microzonazione sismica,	Modulo A sez. 1 Modulo A sez. 2 Modulo concernente la formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego degli

	ricerche geologiche, stabilità dei versanti, ricerche di acqua, perforazioni, edifici, piani di protezione civile, cartografia dei rischi, geologia ambientale; -Realizza piani di fattibilità per aree di emergenza per Protezione Civile per i Comuni; -Progettista di corsi di formazione ad hoc sia per la formazione generale (corsi di recupero, corsi per enti esteri su progettazione e comunicazione interpersonale, sui comportamenti in emergenza), che per la formazione specifica (sui temi dei rischi connessi all'impiego degli operatori volontari in progetti di SC, DL 81 e sicurezza sul lavoro), coprogettista (per i contenuti, test, ricerche e materiali), autore e tutor della parte di formazione generale che ASC svolge in FAD (2007/2014); -dal 2003 ad oggi formatore accreditato presso il Dipartimento delle Politiche Giovanili e del SCU con Arci Servizio Civile Aps Naz.le; -dal 2004, supervisione delle attività di SCN dei progetti di ASC, relativamente ai settori e ai luoghi di impiego indicati nel progetto. - dal 2018 Responsabile della Sicurezza dell'ente ASC Aps Naz.le	<i>operatori volontari in progetti di servizio civile universale</i>
Vincenzo Donadio nato il 14/07/1975 a Frankenthal (D)	-Diploma di maturità scientifica -Responsabile del Servizio per la Prevenzione e la Protezione sul luogo di lavoro; -Progettista di soluzioni informatiche, tecniche e didattiche per la Formazione a Distanza. -Progettista della formazione generale, specifica ed aggiuntiva; -Referente a livello nazionale per le informazioni sull'accREDITamento (tempi, modi, DL 81 e sicurezza dei luoghi di lavoro e di SC); -Progettista ad hoc sia per la formazione generale (corsi di recupero, corsi per enti esterni su gestione e costruzione di piattaforme FAD, manutenzione e tutoraggio delle stesse), che per la formazione specifica ai sensi della Linee Guida del 19/07/2013 (coprogettista per i contenuti, test, della formazione specifica che ASC svolge in FAD sul modulo di Formazione ed informazione sui Rischi connessi all'impiego nel progetto di SCN (2014); -Formatore accreditato presso il Dipartimento delle Politiche Giovanili e del SCU con Arci Servizio Civile Aps Naz.le -Responsabile informatico accreditato presso il Dipartimento delle Politiche Giovanili e del SCU con Arci Servizio Civile Aps Naz.le -dal 2004, supervisione delle attività di SCU dei progetti di ASC Aps Naz.le relativamente ai settori e ai luoghi di impiego indicati nel progetto.	Modulo A sez. 1 Modulo A sez. 2 <i>Modulo concernente la formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego degli operatori volontari in progetti di servizio civile universale</i>
Chiara Riccio Nata il 01/02/1962 a Napoli	- Laurea in Psicologia conseguita presso l'Università La Sapienza di Roma con votazione di 110 e lode - Responsabile eventi speciali, attività di animazione museale per tutti e progetti sociale per l'infanzia di Città della Scienza - Consigliere di amministrazione della Fondazione Osservatorio Bambini e Media dal 2004 - Numerosi incarichi di professore a contratto in Psicologia Clinica presso l'Università Federico II di Napoli	Modulo C <i>Progettazione e realizzazione attività didattiche, laboratoriali e formative</i>

Guglielmo Maglio Nato il 04/04/1965 a Piano di Sorrento (NA)	- Laurea in Scienze Naturali conseguita presso l'Università Federico II di Napoli con votazione di 110 e lode - Responsabile gestione aree espositive Città della Scienza - Organizzatore percorsi di visita e di accoglienza al pubblico - Progettazione spazi espositivi Città della Scienza - Progettazione e organizzazione del Festival della Scienza a Owerri (Nigeria) - Partecipazione e presentazioni alle conferenze annuali di Ecsite	Modulo A sez. 2 <i>Incontro di verifica con OLP</i> Modulo E <i>Gestire le aree espositive</i>
Alessandra Drioli Nata il 21/05/1972 a Napoli	- Laurea in Lettere Moderne conseguita presso l'Università Federico II di Napoli con votazione di 110 e lode - Responsabile dello Science Centre di Città della Scienza - Progettazione e gestione Mostre per Città della Scienza - Progettazione e organizzazione eventi - Coordinamento attività formative Città della Scienza	Modulo A sez. 2 <i>Incontro di verifica con OLP</i> Modulo D <i>Gestire la comunicazione culturale con i giovani</i>
Daniela Giampaolo Nata il 23/05/1971 a Napoli	- Laurea in Lingue e Lettere conseguita presso l'Università L'Orientale di Napoli con votazione di 110 - Coordinatrice area "Spazi espositive e Centro Congressi" di Città della Scienza - Responsabile organizzazione eventi Effe Erre Congressi S.r.l. dal 1997 al 2003 - Esperienza ventennale (1998-2024) nel settore congressuale, in particolare nella gestione di centri congressi e specializzata nell'organizzazione e gestione di eventi complessi nazionali ed internazionali delle scienze della vita	Modulo B <i>Città della scienza, la povertà educativa e il progetto di SCU</i> Modulo F <i>Organizzare gli eventi</i>
Luca Mosele Nato il 10/03/1971 a Napoli	- Laurea in Architettura conseguita presso l'Università Federico II di Napoli con voto di 110 e lode - Responsabile Comunicazione Città della Scienza - Art Director Società Vpoint Srl - Progetto Grafico materiali comunicazione per Comune di Napoli - Campagna comunicazione Capodanno 3013 per Comune di Napoli - Progetto grafico Agenda Culturale 2013 per Assessorato alla Cultura e al Turismo del Comune di Napoli	Modulo A sez. 2 <i>Incontro di verifica con OLP</i> Modulo G <i>Promuovere e comunicare gli eventi</i>

MISURA 3 MESI UE

Tabella riepilogativa (*)

N.	Ente titolare o di accoglienza cui fa riferimento la sede (se accreditata)	Denominazione Sede di attuazione progetto	Codice sede	Paese estero	Città	Indirizzo	Numero operatori volontari	Operatore locale di progetto estero
1								

2								
3								
4								